ゲームボーイ® 専用カートリッジ



不思議のダンジョン 風来のシレンGB

月影村の怪物

© 1996 CHUN SOFT

ふうらいにっき
風来日記

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

DMG-AFDJ-JPN

Super GAME BOY スーパーゲームボーイ

CHUN SOFT

このたびは、チュンソフトゲームボーイ専用カートリッジ「不思議のダンジョン 風来のシレンGB ～月影村の怪物～」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

●安全にご使用していただくために・・・

⚠ 警　告：

●疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、ゲーム画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

●ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲労している場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

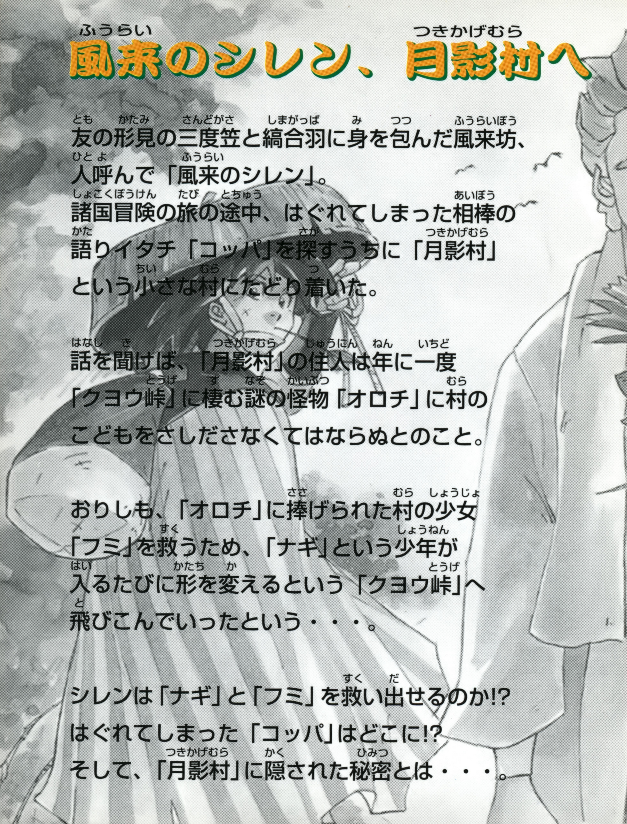
⚠ 注　意：

●長時間ゲームをする時は適度に休憩してください。めやすとして1時間ごとに10分から15分の小休止をとってください。

風来日記（ふうらいにっき）

取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）





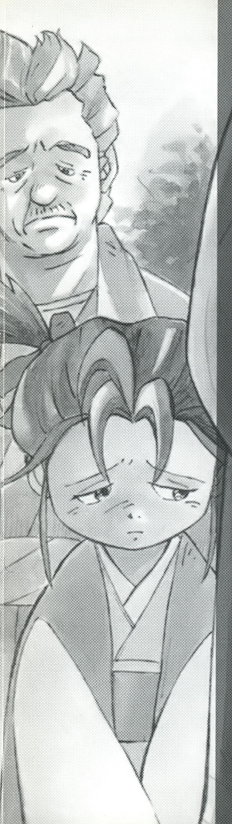
風来のシレン、月影村へ

友の形見の三度笠と縞合羽に身を包んだ風来坊、
人呼んで「風来のシレン」。
諸国冒険の旅の途中、はぐれてしまった相棒の
語りイタチ「コッパ」を探すうちに「月影村」
という小さな村にたどり着いた。

話を聞けば、「月影村」の住人は年に一度
「クヨウ峠」に棲む謎の怪物「オロチ」に村の
こどもをさしださなくてはならぬとのこと。

おりしも、「オロチ」に捧げられた村の少女
「フミ」を救うため、「ナギ」という少年が
入るたびに形を変えるという「クヨウ峠」へ
飛びこんでいったという・・・。

シレンは「ナギ」と「フミ」を救い出せるのか!?
はぐれてしまった「コッパ」はどこに!?
そして、「月影村」に隠された秘密とは・・・。



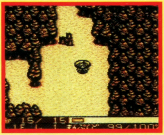
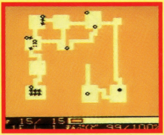
目次

「不思議のダンジョン」とは・・・

入るたびに地形や、アイテムの位置が変わる不思議なダンジョンのことだ。冒険の展開もプレイヤーの戦略によって変化するから、何度でも挑戦できるぞ!!

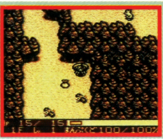
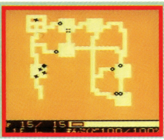
●同じ1回目でもプレイヤーによってこんなに違う!

A君
1回目

マップ画面

B君
1回目

マップ画面

●冒険は、人それぞれまったく違う!

上は、それぞれ同じ「クヨウ峠」1階ダンジョンの画面だ。マップ画面を見れば、同じプレイ1回目なのにまったく地形が違っていることがわかる。落ちているアイテムやワナの種類・位置も毎回変わるから、冒険に出るたびハラハラドキドキのスリリングな展開が味わえるんだ!!

●普通のR.P.G.とはちょっと違うぜ!

●プレイヤー自身のレベルが上がる!

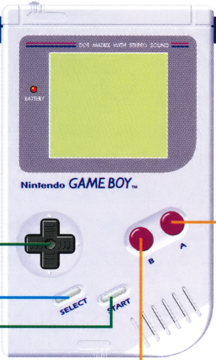
普通のR.P.G.はキャラクターを育てながら少しづつ進むものだけど、この「不思議のダンジョン」では一度力つきてしまったらセーブポイントからやり直しはできない。
取り返しのきかないスリルに満ちあふれた一回一回の冒険が魅力だ。力つきてしまうと、最初の村に戻されてしまうけど、毎回の冒険で身につく「知識」や「テクニック」で、プレイヤーの君自身のレベルが上がるんだ! 何回遊んでも、そのたびに新しい発見があるから何度でも挑戦しようぜ!!

●考え方は「将棋」と一緒

「不思議のダンジョン」の中では、主人公が1回行動するとモンスターも1回行動する「ターン制」というルールがある。
つまり、自分の番と敵の番が交互にやってくるってわけさ。
自分の状況を見極め、次の一手をどうするかが勝負の分かれ目ってトコは将棋やカードゲームに近いのかな。
自分の番が終わらない限り、敵も攻撃することはできないから、アイテムを使うのか、攻撃するのか、逃げるのか、じっくり考えて行動しよう!

コントローラの使い方

●基本操作方法



●十字ボタン

主人公の移動や体の向きの変更、ウインドウ内のアイテムを選ぶときなどに使います。

●セレクトボタン

チョンと押すと、そのフロアのマップを見ることができます。

●スタートボタン

チョンと押すと、シレンの方向を示す➡がでます。✚ボタンで方向を選び、Bボタンでまた動けるようになります。

また、押しながら✚ボタンで移動すると、ナナメ移動だけするようになります。

●Bボタン（キャンセル）

チョンと押すと、アイテムウインドウが開きます。✚ボタンで選び、Aボタンで決定します。

また、押しながら✚ボタンで移動すると、何かにぶつかるまで高速移動します。

ゲームボーイ版シレンの操作方法を紹介するぜ!!
スーパーファミコン版「風来のシレン」をプレイした人もよく読んでおこう!※(P.16「必ず読もう! 動きの基本だ!!」も見よう!)

●Aボタン（攻撃・決定）

アイテムウインドウ内では決定したいときに使います。
押すとシレンの向いている方向に攻撃し、相手が村人などのときは話しかけたりします。また、「矢」を装備しているときは「セレクトボタン＋Aボタン」で矢を撃ちます。
ダンジョン内でAボタンを押せば、前方（1マス前）にワナがある場合見えるようになります。

●知ってると便利! 〈応用編〉

●Bボタン＋Aボタン（HP：体力回復）

HP（体力）が減ってしまったときは、歩き回るだけでも少しづつ回復できますが、Bボタン＋Aボタンを押すとその場で、高速で体力回復します。ただし、モンスターも近づいてきますから気をつけましょう。

●「あしもと」コマンドを使う

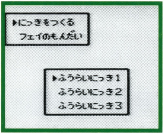
持ち物がいっぱいで落ちているアイテムが拾えないときは、そのアイテムの上で、「あしもと」コマンドを使えば、直接飲んだり、投げたり、また、いらないアイテムと交換できます。

「冒険を始める前に・・・」

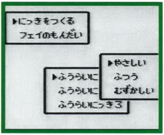


スイッチを入れると、オープニングに続いてタイトル画面が出る。
スタートボタン（またはAボタン）を押そう!

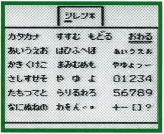
●風来日記を作ろう!



はじめて冒険をするときは**「にっきをつくる」**に▶を合わせて**Aボタン**を押す。ウインドウに「ふうらいにっき1～3」が出てくるので自分の好きな**「ふうらいにっき」**を選んで▶を合わせて**Aボタン**を押そう。

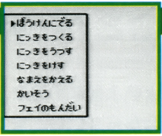


次に「難易度設定」が出てくる。
はじめての人は、**「やさしい」**を選んでプレイしてみよう。
▶を合わせて**Aボタン**を押そう。



次は「名前入力」画面が出てくる。
やっぱ風来人としての自分の名前だから、カッチョイイ名前で決めたいトコだ！
━で文字を選んで**「おわる」**を押せば、冒険の始まりだぜ!!

●メニュー表示について



ここでは2回目以降に表示される
メニューについて説明しよう。

●ぼうけんにでる ／ 中断してあるデータを再開します。
「続きから」、「月影村から」、
の2通りから選ぶ事ができます。

●にっきをつくる ／ あたらしい日記を作ります。
全部で3つまでセーブできます

●にっきをうつす ／ あいている日記にデータをコピーします。
ただし、シレンがどこにいてもコピーした
日記では月影村に戻されてしまいます。

●にっきをけす ／ いらなくなった日記を消してしまいます

●なまえをかえる ／ 名前を途中で変えるとき選んでください

●かいそう ／ 日記の最後のプレイを見る事ができます。

●フェイのもんだい ／ シレンのパズル問題集。(P.34を見てください)

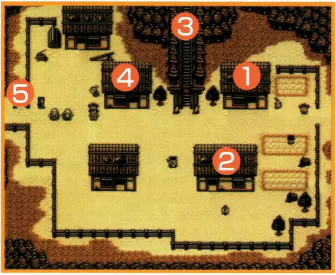
●「難易度設定について」

難易度によって、敵の強さや出てくるアイテムが変わります。
「むずかしい」の場合、一部のアイテムが未識別になります。

ここが「月影村」だ!

いよいよ冒険の始まりだ。とりあえず相棒の「コッパ」の居所もわからないし、まずは村の人たちに話を聞いてみよう。もしかしたら冒険のヒントをくれるかもしれないぜ!

●これが「月影村」のマップ画面だ。



① 村長の家

この村のことについて教えてくれる。まずここに立ち寄っておこう。

② フミの家

いけにえにされた少女の家だ。

③『鳴き竜神社』

神主さんの所にいけば基本的な操作を教えてくれるから早いうちに慣れておこう。

④ 宿・食事『ととや』

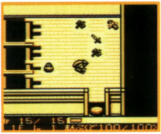
冒険の途中で倒れてしまうとここに運ばれる。

⑤『クヨウ峠』入口

村人の話を聞き終わったら、出発しよう。

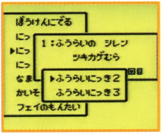
●「倉庫」にアイテムを集めよう！

何度も冒険を重ねていくと、村に「倉庫」ができあがる。
「倉庫」では、集めたアイテムを取っておく事ができるぞ。



倉庫の中に置いたアイテムは、冒険の途中で倒れてもなくならないから、貴重なアイテムを見つけたら、倉庫にしまって日記をコピーしてバックアップを取っておこう。





※注意　壷を倉庫に置くと壷の中の物は消えてしまいます！

●「村人」から情報を集めよう！

冒険をくり返すうちに、村人から入ってくる情報にも変化が出てくるぞ。この村には何か「謎」が隠されているみたいだから、何度でも話をしてみるといいぜ。

●頼もしい仲間なってくれるのは・・・？

ある条件をクリアすると、一緒に旅をしてくれる仲間が見つかるぞ。
仲間は敵を攻撃したり、特殊能力で主人公を助けてくれるけど、複数の仲間を連れて行く事はできないから気をつけよう。
（ナギなどの特別な仲間は数に含みません。）



だいくのマサ「や、やだよ　オレは・・
ナギが　むらおさの　マゴとはいえ
あんなとこ　いきたかねえよ！」



●仲間になってくれるのは、誰だ!?

●「仲間」の体力

仲間は主人公と違って歩いていてもＨＰは回復しないので、体力が少なくなっていたら薬草や弟切草を投げてあげよう。
仲間の状態は話しかける事で確認できるぜ。
また、階段に入る時にそばにいないと、仲間はついてきてくれないから気をつけよう。
もし仲間が途中で力つきてしまったり、はぐれてしまっても、ダンジョンのどこかで復活して、また会えるから大丈夫だ。

「冒険へ出発だ!!」

●「クヨウ峠」へ乗り込む前に・・・

●村の外は不思議なところ。
冒険に出る前にその性質をまとめておこう。

❶「クヨウ峠」をはじめ、不思議のダンジョンのなかで倒れたら、月影村にもどされてしまう。しかも、その時持ち物はすべてなくなり、レベルは1になってしまう。
セーブしたところからやり直すことはできないぞ。

❷「不思議のダンジョン」は通常一度入ったら、倒されるか目的を果たすまで出られない。
まさに一回一回が真剣勝負ってことだ。

❸モンスターを倒しても、全滅することはないから全て倒す必要はないぞ。ある程度倒したら先へ進もう。

❹入るたびに形が変わる。落ちているアイテムや階段の位置も毎回探さなくてはならないぞ。

●ダンジョンフロアでの冒険

●フロアでの行動

「フロア」をまわる

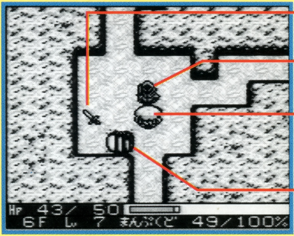
「アイテム」を集める

「敵」をたおし「経験値」を得る

「階段」を探し、次のフロアへ

村の外（ダンジョンフロア）では、
・部屋（フロア）をまわる。
・アイテムをひろう。
・敵をたおし経験値を得る。
・階段をみつけ、次の階に進む。
というのが一連の流れになるぜ。
ただし、１つの階に長くいると、突風がふいて月影村に戻されちまうから気をつけよう!

●フロア図

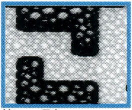


【HP】現在の体力。数字とメーターで出る。

【Lv.】現在のレベル

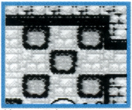
【1F】今いるフロア 【まんぷくど】現在の満腹度

●壁



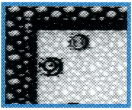
入る事もできないし、
投げた物も通らない。

●水脈



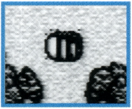
入る事はできないが、
投げた物は飛び越える。

●ワナ



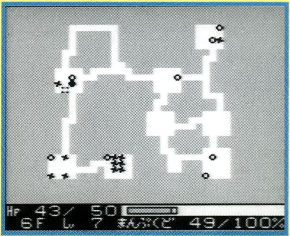
トラップ。
詳しくは27ページ

●階段



次の階に移動。

●マップ表示（セレクトボタンをチョンと押す）



 ・・・・【アイテム】

 ・・・・【敵】

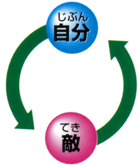
 ・・・・【主人公】

 ・・・・【階段】

「必ず読もう！動きの基本だ!!」

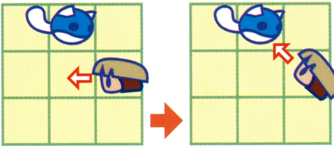
「不思議のダンジョン」の中では、ターン制というルールによって時が刻まれる。ターンを征する者は、「不思議のダンジョン」を征するってなモンだ。しっかり覚えよう！

●「ターン制」って何だ？



「ターン制」とは、自分の番の後は相手の番という「不思議のダンジョン」のオキテだ。自分が「剣を振る・一歩動く・アイテムを使う」などの動作を1回すると、敵や仲間も1回何かの動作をする。これで1ターンとなる。ムダな動きはモンスターにチャンスを与えたり、ハラヘリの元にもなるから気をつけよう。

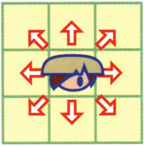
ただし、その場で向きを変えたり、自分のアイテムを見るだけなら動作をしたことにはならない。だから、モンスターと戦うときはあわてずに、まず体の向きを敵の方へ向けることが大切だ。



●その場で向きを変える

スタートボタンをチョンと押すと、➡マークが出るので✚ボタンで向きを変える。

●ムダな動きをしないこと!

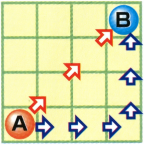


●8方向に進める

主人公の移動は8方向。
タテとヨコだけの移動じゃないぜ。

●ナナメに歩く

✚ボタンとスタートボタンの
組み合わせでナナメだけに歩けるぞ。



応用：「近道しよう!」

ナナメ移動をすれば、タテとヨコだけ
歩く時の半分のターンで移動できるぜ。

※10ターンで満腹度が1%減るから、できるだけムダなく歩こう！

●ダッシュ移動

Bボタン＋✚ボタンで、ダッシュ。また、アイテムの上
にものれるし、ダンジョンにいる人や仲間と入れ替わる
こともできる。

●体力回復

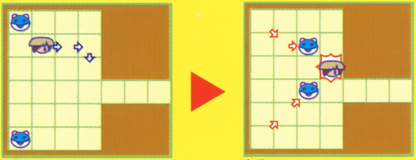
Bボタン＋Aボタンで、その場で、高速の体力回復。
ただし、モンスターも近づいてくるから要注意。

●モンスターとの戦闘だ!

●追いつかれないために・・・（ナナメ歩きの活用）

下の図は、モンスターと主人公がそれぞれ3ターンずつ行動した時の結果だ。タテヨコで歩いた図Aでは3ターン目に、2匹から攻撃をくらっているが、ナナメに動いた図Bは通路に出てから1匹ずつ迎え撃てるぞ。

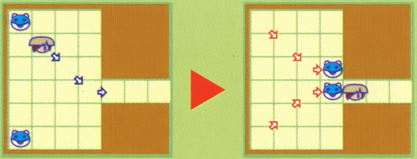
タテヨコで逃げたら



図A

囲まれた!!

ナナメで逃げれば



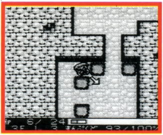
図B

1匹ずつ相手になるぜ!!

※部屋にモンスターが2匹以上いたら、通路まで戻って1匹ずつやっつけていこう。

●地形によって歩き方を変えろ!

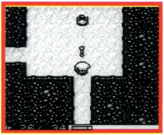
●ナナメに歩けない地形もあるぞ。



壁のまわりや通路の出口はナナメ移動ができないから気をつけろ。ただし、水脈のまわりだけはナナメ移動できるぞ

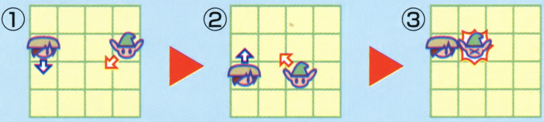
●ボウヤー対処法

●はなれて「矢」を射ってくるイヤな奴



こいつは一直線上に並んだら、見えないところからでも「矢」を射ってくる。なるべく直線上に並ばないようにして、**近くまで引きつけてからやっつけろ!!**

●こう動けば大丈夫!

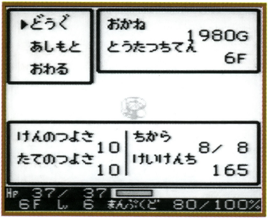


こちらが「矢」の当たらないところにいれば近づいてくるから、①②のように**上下に動いて**隣りに来たところでズバッとやろう。

「ウインドウ」について

「ウインドウ」は主人公のステータスの確認やアイテムを使うなどのコマンドを選ぶ事ができる。しっかり覚えよう。

●主人公のステータス表示



●お金
持っている金額。単位はギタン。

●到達地点
今いる階層

●HP（体力）
なくなると倒れてしまうので、危なくなったら薬草や休憩(B+A)で回復しよう。

●レベル
これが上がるとHPが増える。

●満腹度
10ターンごとに1%減っていき、0になるとHPが減りはじめる。

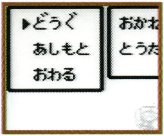
●剣の強さ
装備中の剣の攻撃力

●盾の強さ
装備中の盾の防御力

●ちから
力が強いと、攻撃の威力も高い。

●経験値
これがふえるとレベルアップする。

●「ウインドウ」の出し方

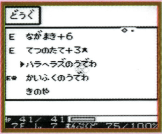


Bボタンをチョンと押すと左の画面が出る。使う機能に▶を合わせAボタンで決定。それぞれの項目ごとに「コマンドウインドウ」が開くから、Aボタンで決定だ。まちがえた時はBボタンでキャンセル。

●どうぐ（詳しい「コマンドウインドウ」は次のページだ）

持っているアイテムが表示される。（持てるアイテムは20個まで）ここで使いたいものに▶をあわせてAボタンで使えるぞ。

●アイテム名についているマーク



💀 呪われてはずれなくなった状態だ！

★ 錆止めのメッキがかかってもう安心！

E 装備中のアイテムだ。

●あしもと（詳しい「コマンドウインドウ」は次のページだ）

荷物がいっぱいで新しいアイテムが拾えないときや、直接落ちているアイテムを投げたりするとき、使い方を選んでAボタンを押そう。

●おわる

ゲームを途中でやめるとき使う。「おわる」を押さないでゲームをやめると、その時点から始められないことがあるぞ。

●アイテムを選んだら・・・

使いたいアイテムを選んだら、次のようなコマンドがでるはずだ。
みるやせつめい以外をすると、1ターン時間がたってしまうぞ。

●ふる、のむ、よむ、うつ、いれる

アイテムによって違うけど、要はそのアイテムを使うってことだ。

●そうび

武器、盾、矢、腕輪を身につけてすぐ使えるようにする。

●みる

壷の時だけ出るコマンドだ。壷の中身を見る時に使おう。

●なげる

アイテムを前に投げてしまう。草や杖は相手に投げつけても効果があるぞ。でも、壷を投げると割れてしまう。

●おく

こっちは乱暴な「なげる」とちがって足元にそっと置くことだ。大事なつぼも割れないぞ。

●せつめい

そのアイテムの効果を教えてくれる、ありがたいコマンド。
でも、未識別のアイテムはだめなんだ

●なまえ

そのアイテムに名前を付けられる。未識別のアイテムには名前をつけておこう。

※アイテムを整頓したいとき

「どうぐ」を開いているときスタートボタンを押す。

●「こんなアイテム知らないよ〜」



●未識別のアイテム

ひろった杖の名前が、「くりのつえ」？これはまだ何の杖だかわからない時の仮の名前なんだ。「識別」のしかたは36ページの説明を読んでくれ。

●いちいち動かなくても拾えるぜ。

あしもとを選んだ時は、どうぐの時に出てきたコマンドの他に、次のコマンドが出る。

●ひろう

アイテムを拾う。

●こうかん

持っているアイテムと、足元の物を交換する。

※Bボタンを押しながら移動すると、アイテムの上に乗れる。その時は、足元に落ちているものを拾わずに使う事ができるぞ。

●「おわる」良ければ、すべて良し。 重要！

ちゃんと「おわる」を選んでからスイッチを切らないと、せっかく今までやってきた冒険のデータがすべて消えてしまうことがあるかもしれない。

ゲームを中断するときは、必ず「おわる」を選ぼう。

※タイトルやデモ画面では切っても大丈夫だ。

「アイテム」を理解しよう!!

アイテムは大きく分けると9種類ある。それぞれに使い方や効果が違うからしっかり覚えよう。**（アイテムリスト：P.30）**

●装備品の種類



●剣

剣には特定の敵に効く物もあるから、うまく使い分けよう。強い剣には＋1とか2という（＋）がついている。（－）は、錆びた剣だ。



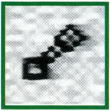
●盾

敵やワナによって受ける普通のダメージを防ぐ。盾にも（＋）（－）の数値がつく。



●腕輪

装備している間効果がある魔法の腕輪だ。



●矢

離れた相手を攻撃できる。装備すればセレクトボタン＋Aボタンで発射!

●装備品以外のアイテム



●草
自分で飲んで使う物だけど、相手に投げればむりやり飲ませる事ができる。



●巻物
読むと効果があり、１回読むと消えてしまう。



●杖
振ると数回魔法を飛ばせる。
魔法はどこまでも飛んでいくし、回数が(0)の杖でも**直接投げつければ効果がある**。

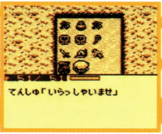


●壷
表示の数だけ物が入る。中の物には何か起きる。
アイテムを多く持ちたい時は壷に入れよう。
でも、**壷の中に他の壷は入れられないぞ**。



●食料
食べると満腹度が増える。
でも中には腐った食べ物もあり、
それを食べるとお腹を壊してしまうぞ。

「店」で掘り出し物を!!



●クヨウ・ダンジョン・ショッピング!

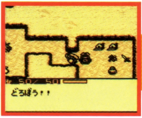
ダンジョンの中で営業する、商魂たくましい店があるという。もし、みつけたら必ず立ち寄るようにしよう。
店ではアイテムを買ったり、いらない物を売る事ができるぞ。

買う 店内のアイテムには値段がついているので、欲しい物はお金を払い購入できる。ただし、店内で使ったり、壊した物の代金を払わないと、店から出られないぞ。

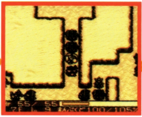
売る 店の空いている場所に売りたいアイテムを置いて、店主からお金をもらえば売ったことになる。いらない物は売り払って、身軽になろう。

●「どろぼう」は、スリル満点だ!!

もし君が店のアイテムを拾い、お金を払わずに店を一歩でも出たらとたんに警報が鳴り響き、恐ろしく強い正義の味方、盗賊番がとんでくる。さすが、こんな所で商売するだけあって、警備は万全だ。



店の物をもったまま店を出る。



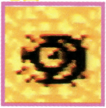
その階から出るまで追い回される。

「ワナ」にゃ、気をつけろ!!

●ダンジョンで待ち受ける、もうひとつの敵!

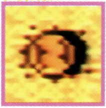
「ワナ」は普段は目に見えないため、時として思わぬ事態にみまわれることもある。しかし、それぞれの特徴を知り、逆にうまく使えばピンチを切り抜けられることもあるんだぜ。

●地雷



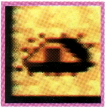
踏んだとたん、爆発するぞ。

●回転板



目が回ってフラフラするぞ。

●デロデロの湯



おにぎりが腐ってしまうぞ。

「ワナ」の種類

直接ダメージを受ける・・・	地雷、毒矢、落石の罠、など
動きを制限される・・・・・	トラバサミ、回転板、など
アイテムに変化が起きる・・	錆罠、デロデロの湯、など
その他・・・・・・・・・・・	バネ、警報スイッチ、など

●ワンポイント・アドバイス

武器をカラ振りすれば、目の前の隠れた罠を発見できるぜ。
めぐすり草を飲めばフロア全部の「ワナ」が見えるようになるぜ。

「冒険の結果」

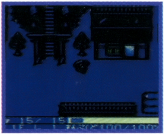
●倒されてしまったら

運、不運があるのはこの世の定め、危なくなったら諦めてひきあげの巻物で戻るのもいいが、そうは行かない時もある。



もし途中で倒れてしまったら、主人公は全てを失って宿で目覚めるだろう。
でも、君自身は経験をつんで、前よりもずっと上手になっているはず。
何度でも挑戦してみよう。

●うまく「ナギ」を助けられたら



さて、君はナギをうまく助けられたかな？助けられたとしても、これで全てが終わったわけじゃない。月影村の秘密とは、いけにえのフミの安否は、そしてオロチはどうなるのか。それは君自身で確かめて欲しい。
最終的には難易度「むずかしい」をクリアーできるように頑張ろう！
すると・・・？

役に立つぜ!「アイテムリスト」

●武 器（装備して使う）

こんぼう	基本攻撃力は弱いが、出現確率が高い。
長 巻	基本攻撃力はこんぼうの2倍。長刀を短くした刀。
カタナ	風来人の噂では、鍛え抜けば輝きを増すらしい。
どうたぬき	天下の名刀。落ちている剣では最高の基本攻撃力。
つるはし	攻撃力は低いが、ダンジョンを掘り進める。
妖刀かまいたち	妖しい光を放ち、一振りで正面3方向に攻撃する。
成仏の鎌	アンデッド系モンスターに2倍のダメージを与える。

●盾 （装備して使う）

皮の盾	基本防御力は低いが、腹の減り方が半分になる。
木甲の盾	木でできた錆びない盾。皮甲より防御力は高い。
青銅甲の盾	基本防御力は皮甲の2倍! 標準的な盾。
鉄甲の盾	かなりの防御力を持つため、中盤でも有効。
重装の盾	落ちている中では最強だが、重いので腹が2倍減る。
トドの盾	装備していれば、金品を盗まれない。

●腕輪（装備して使う）

会心の腕輪	「会心の一撃」が出やすくなる。
ハラヘラズの腕輪	お腹が減らなくなる。
呪いよけの腕輪	武器・盾にかけられる「呪い」を防ぐ。
透視の腕輪	フロア内のモンスターとアイテムの位置がわかる。
遠投の腕輪	矢を射てば貫通力がつく。壷を割るときははずす!
値切の腕輪	店にあるアイテムを半額で買うことができる。

●杖（敵に振ったり、投げたりする）

ふきとばしの杖	モンスターを吹き飛ばし、5ポイントのダメージ。
身がわりの杖	敵を「ニセシレン」に変え、20ターン身代わりにする
封印の杖	モンスターの特殊能力を封じる。
痛み分けの杖	振った敵に自分の受けたダメージと同じだけ与えられる
かなしばりの杖	敵を「金縛り状態」にできる。
場所替えの杖	自分とモンスターの位置を入れ替える。
一時しのぎの杖	一時的に敵をフロア出口まで飛ばし「金縛り」にする。

●巻物（読んで使う。1回だけ）

識別の巻物	読めば、未識別のアイテムが識別できる。
天の恵みの巻物	「剣」を（+1）鍛える。
地の恵みの巻物	「盾」を（+1）鍛える。
真空切りの巻物	その部屋の敵全てに大ダメージ。

パワーアップの巻物	そのフロアにいる間、攻撃力が2倍になる。
ジェノサイドの巻物	投げられたモンスターはその冒険中に出現しなくなる。
ひきあげの巻物	読むと荷物を持ったまま村に帰る事ができる。
バクスイの巻物	部屋内の敵を全て眠らせる。起きると2倍速!
困ったときの巻物	困ったときに読むと、状況によって良い事が起きる。
あかりの巻物	その全体のマップ、敵、アイテムの位置がわかる。
大部屋の巻物	ダンジョンの壁を消し、大部屋にしてしまう。

●草　（飲んだり、敵に投げたりする）

薬　草	HPを25ポイント回復する。
弟切草	HPを最大100ポイント回復する。
胃拡張の草	最大満腹度を10%上げる。
めぐすり草	隠れていたワナなどが見えるようになる。
ドラゴン草	飲むと口から強力な炎を吐ける。遠くまで届く。

●壷　（アイテムを入れると何かが起きる）

保存の壷	アイテムの出し入れ自由。おにぎりも腐らない。
トドの壷	押すと、ぬすっトドがアイテムを盗んでくる。
倉庫の壷	村の「倉庫」にアイテムを転送できる。
変化の壷	入れたアイテムを別の物に変えてしまう。
背中の壷	押すと、HPや力が回復する。混乱も治る。
合成の壷	武器や盾、杖などを合成・強化することができる。

※アイテムはこの他にもまだまだあるから、がんばって探してみよう!

「月影村の住人たち」

クヨウ峠の怪物「オロチ」に支配された小さな村の人たち。
・・・なんだけど、なんか隠してる秘密があるみたいだ。



シレン

友の形見の三度笠と共に世界を旅する風来人。
この物語の主人公。コッパを探している。

コッパ



シレンの相棒。人語を解するという今では
珍しくなった語りイタチ。ただし、口は悪い。



フミ

生け贄としてオロチにささげられた女の子。

ナギ



村長の孫でフミの幼なじみ。血気さかんでフミを
助けるためにクヨウ峠に飛び込んでいった。



ケヤキ

冒険でたおれたところを介抱してくれる、
やさしいお姉さん。猫好きらしい。



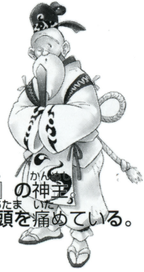
ヨシゾウタ

気さくな性格の旅の薬売り。たまに月影村に来る。
旅人だけあって、いろんな知識を持っている。



パシリのゴン

『鳴き竜神社』の奉公人。でも、よく神主の
目を盗んで仕事をサボってしまう。



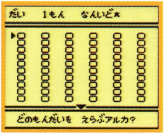
神主

村の高台にある『鳴き竜神社』の神主。
ゴンがまじめに働かないので頭を痛めている。

難問!?奇問!?「フェイの問題」

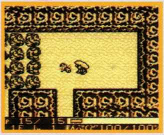
メニューの一番下にある謎の言葉、「フェイの問題」。これは不思議のダンジョンを使ったパズル問題のようなもの。
ルールは単純、「生きて階段にたどり着く事」!
でも、そう簡単にはいかないんだな・・・・・。

●まずは1問目から解いてみよう。



ボタンで問題を選択しよう。
すでに解いた問題には✖マークがつくぞ。
問題はどんどん難しくなっていくから、
はじめの方から解いていくといいと思うぜ。

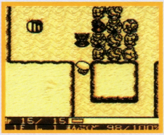
例:第1問 例として、第1問を紹介するぞ。



敵の大群だ!
とりあえず巻物を
拾ってみる。



バクスイの巻物!
敵を引きつけてから
読んでみよう。



敵が眠っている内に
通路を通って出口へ
Go!

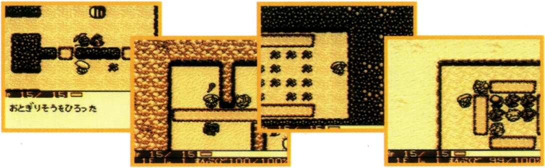
●「フェイの問題」アドバイス

1 落ちてるアイテムは、雑草だって使い道があるんだ。どう使うかが決め手だぞ。

2 アイテムもなければ先にも進めない。そんな時はまわりにワナが隠れていないだろうか。もしバネのワナがあれば、別の部屋までひとっとびだ。

3 時にはモンスターの性質も使わないと解けない問題もある。例えば「ぬすっトドにアイテムを運んでもらう」とか……。

「フェイの問題」には、冒険で役に立つテクニックやヒントがいっぱい詰まってる。モンスターの習性やアイテムの特徴が、パズルを解くうちに覚えられるっていうスグレ物だ。

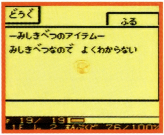


「フェイの問題」はなんと、総問題数100問!!!

「困った時のヒント集」

ゲームの難易度を上げると、拾っただけでは名前がわからない未識別のアイテムが出てくる。識別の巻物で調べるか、次の方法で調べて名前をつけておこう。

●「杖」の識別法



杖に限らず未識別のアイテムには、本来のものとは違う名前がついていたりする。拾っただけでは「せつめい」コマンドでも解らないので、以下の方法で識別するといいぜ。

未識別（例：くりのつえ)を拾ったら・・・

●識別アイテムを持っていれば、

→「識別アイテム」を使う→名前、使用回数がわかる。

●識別アイテムを持っていない場合、

→使ってみる（識別表参照）→何の「杖」か予想をする→「なまえ」コマンドで仮の名前をつける。

※ 識別されたアイテムは、その冒険中 識別後（または予想後）の名前で拾える。

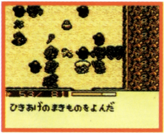
杖

識別表

敵に向けて振ってみたら・・・

症状	杖
モンスターを吹き飛ばし、5ポイントのダメージを与えた	ふきとばしの杖
杖を振られたモンスターが、シレンに変身してしまった	身がわりの杖
モンスターとシレンの場所が入れ替わってしまった	場所替えの杖
杖を振られたモンスターが、動かなくなってしまった	かなしばりの杖
杖を振られたモンスターが、どこかに消えてしまった	一時しのぎの杖
杖を振る度に色々な効果が起こる。（倍速、ふきとばし等）	まどうの杖
相手がLV1なら変化なし。それ以外は、レベルダウンした。	不幸の杖

●「倉庫」を活用しよう。 重要！

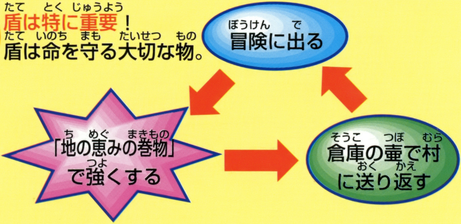


冒険を重ねると、いつか村に「倉庫」ができあがる。ここには、ダンジョンで手に入れたアイテムを入れておけるから、ぜひ、活用してほしい。

冒険をクリアするためにはいい武器や盾、アイテムが必要だけど、一回の冒険で全てが集まる事はそうそうない。だから、倉庫の壷やひきあげの巻物でアイテムを集めて、ある程度強くなったら挑戦してみよう。

●「武器」「盾」は鍛えよう。 重要！

重要！ 盾は特に重要！
盾は命を守る大切な物。



上のように繰り返して強い盾を作ろう。

※ 倉庫の中身は「にっきをうつす」でコピーできるぞ！

●「合成の壷」とは？　重要！

「合成の壷」とは、一緒に入れた**武器や盾の強さ**、**特殊能力**まで混ぜ合わせてしまうスゴイ壷だ。
これを使えば、前3方向に攻撃できて、さらに会心の一撃が出やすいという武器も作れるぞ。

1

なまえ	つよさ
妖刀かまいたち	+2
のうりょく	
3方向攻撃	

2

なまえ	つよさ
ミノタウロスの斧	+1
のうりょく	
会心の一撃	



↓割る！

New!

なまえ	つよさ
妖刀かまいたち	+3
のうりょく	
3方向攻撃＋会心の一撃	

注意！　※「杖」の場合は**同じ種類**しか入れられないぜ。

杖5(回)＋**同じ種類の杖**3(回)＝ 杖8(回)

武器＋盾や違う種類の杖は合成できないぜ。

●「いけねぇと、思うがハマる、泥棒だ」



風来の道は、時には悪い事もやらないと生きて行けないこともある 。
ここで、いけない子のための泥棒テクを紹介しよう。

●いけない子のための泥棒テクニック

大部屋の巻物を使う。

部屋を1つにしてしまえば泥棒にならない。
階段をふさぐ店主をどかして脱出だ！

ぬすっトドを利用する。

トドが盗んだものは店の物ではなくなってしまう事を利用して、トド(トドの壷可)に盗ませよう。

落とし穴を利用する。

もし店の中に落とし穴のワナがあれば、アイテムを持てるだけ持って落とし穴から脱出だ。

他にもつるはしで抜け道を作るなど、自分で方法を編み出してくれ。

チュンソフト恒例早解きプレゼント!!

●鳴き竜神社参拝記念カードが貰えるぞ!!

御挨拶

この度は遠路はるばる「鳴き竜神社」に御参拝頂きまして誠にありがとうございます。
当神社では古き神「竜神」が祭られており、「リーバ」信仰とは一線を画すものとなっております。
冒険を終えた方には、先着にて記念品を差し上げますので是非お立ち寄り下さい。 ―― 神主

先着順で記念カードを一万名様に!

もはや恒例となったチュンソフトの早解きキャンペーン、今回は、なんと**先着10000名様に**あなたが全国の風来人の中で何番目にクリアしたかがわかる、通しナンバーが入った「鳴き竜神社参拝記念カード」をプレゼント致します。

裏面の**応募のきまり**に従ってご応募下さい。

重要! 裏面の【応募のきまり】をよく読んでくれ!!

【応募のきまり】

●応募条件：難易度「むずかしい」でクリアをすること

ゲームに付いている応募シールにあなたの名前、住所、電話番号と難易度「むずかしい」をクリアしたときのゲーム中の名前とパスワードを記入して、シールをはがさずにそのまま封筒に入れ、下記の宛先まで送って下さい。　（応募シールがあなたへの宛先となります。）

⚠ご注意

パスワードや記入事項に不備がありますと失格となる場合があります。

【応募シール】

※はがしたらダメだぜ！

□□□ □□	郵便番号
住所	あなたの住所、
氏名	お名前
TEL	電話番号
風来の	○○○○
パスワード	

【あてさき】

80

〒160-□□

東京都新宿区新宿6-24-20
丸増新宿ビル10階
株式会社チュンソフト
風来のシレンGB～月影村の怪物～
『鳴き竜神社』係

はがさずに封筒に入れること

冒険の力強い友だちだ!!



ダンジョン攻略がうまくいかないとき、
もっと詳しいアイテムデータが欲しいとき、
モンスターの習性が知りたいとき、
そんなときにページを開こう。
君にとっての「困ったときの巻物」だ。

風来のシレンGB 月影村の怪物

公式ガイドブック【秘伝の書】

価格未定
ソフトと同時発売予定

そびえたつ、「不思議のダンジョン」!!

「黄金のコンドル」の伝説が眠るテーブルマウンテン。
真実を、その目で確かめるため、
シレンとコッパが「こばみ谷」を駆ける!!



不思議のダンジョン2 風来のシレン

スーパーファミコンソフト
容量　32M+256KB B.B.付

大好評発売中!!

故障品について

製品には万全を期しておりますが、万一お客様がお買い上げになった製品に動作不良等が見られましたら、大変お手数ですが、カセットに動作不良の状況をお書き添えの上、当社修理係まで代金着払いにてお送り下さい。製造段階での異常等、当社の責による不良の場合は無償にて交換させて頂きます。但し、以下の場合は保証の限りではありません。予めご了承下さい。

○お客様の不注意による破損や長期の使用による故障の場合
○中古品や過去の使用環境がはっきりしない場合

〒160　東京都新宿区新宿6-24-20 丸増新宿ビル10階
株式会社チュンソフト 営業部 修理係
お問い合わせ先　03-5272-5155(平日13:00-17:00)

チュンソフトのゲームに関する情報・質問は

チュンソフト質問ダイヤル

TEL 03-5272-5155

受付時間：月曜日～金曜日（祝・祭日除く）
13：00～17：00

※ 内容によっては、お答えできないものもあります。回線が込み合っている場合、1回につき5分を目安に応対させていただくことがあります。

チュンソフトFAXステーション

利用方法

(1) ファクシミリから「FAXステーション（03-3258-0753）」へ電話をかけます。
(2) 音声ガイドにしたがい「BOXナンバー（5155）」を入力します。
(3) 「FAX情報」が送られてきます。

●機器の取り扱いについて・・・

⚠ 警　告：

●運転中や歩きながら絶対に使用しないでください。けが·事故の原因となり危険です。

⚠ 注　意：

●使用後は必ず電源スイッチをOFFにしてください。

使用上のお願い：

● 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。

● 端子部に触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

● シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源をいれたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。

CHUN SOFT

株式会社チュンソフト
東京都新宿区新宿6-24-20　丸増新宿ビル10階